作曲デキ～ル

みんな～！　もうソフトの操作に慣れた？
そろそろ作曲に挑戦してみたくなってきたころだよね。

というわけで、書いてある順番どおりに作業を進めると
自分だけのオリジナルメロディが完成しちゃう
その名も「作曲デキ～ル」を用意したよ！

挑戦してみてね～～

ステップ1

感覚でメロディを作ってみよう！

皆さんが好きなボカロPのようなカッコイイ&カワイイサウンドに近くためのまず一歩、オリジナルのメロディを作るところから始めてみましょう！

定番の「コード進行」に乗せてメロディを生み出そう！

いざ作り始める前に、ちょっとだけ前知識を入れておきましょう。皆さんが普段聴いている曲は、大きく分ければ「メロディ」と「伴奏」でできています。この「伴奏」の下地になっているのが、「コード※1」を組み合わせて作る「コード進行」と言われるものです。

このコード進行には「定番」と言われる組み合わせがいくつもあり、いろいろな曲で同じコード進行を使っています。例えば、AKB48の「恋するフォーチュンクッキー」と、冬の定番ソング、山下達郎の「クリスマス・イブ」にも同じコード進行が使われています※2。皆さんも、自分の好きな曲を楽譜などで調べてみたら、まったく別の曲なのにコード進行が一緒な部分がきっと見つかると思います。

逆に言うと、「定番のコード進行には、良いメロディが乗せやすい」とも考えられますね。実際に、コード進行を先に作って、それに鼻歌をかぶせながら作曲していく……という作家もたくさんいます。

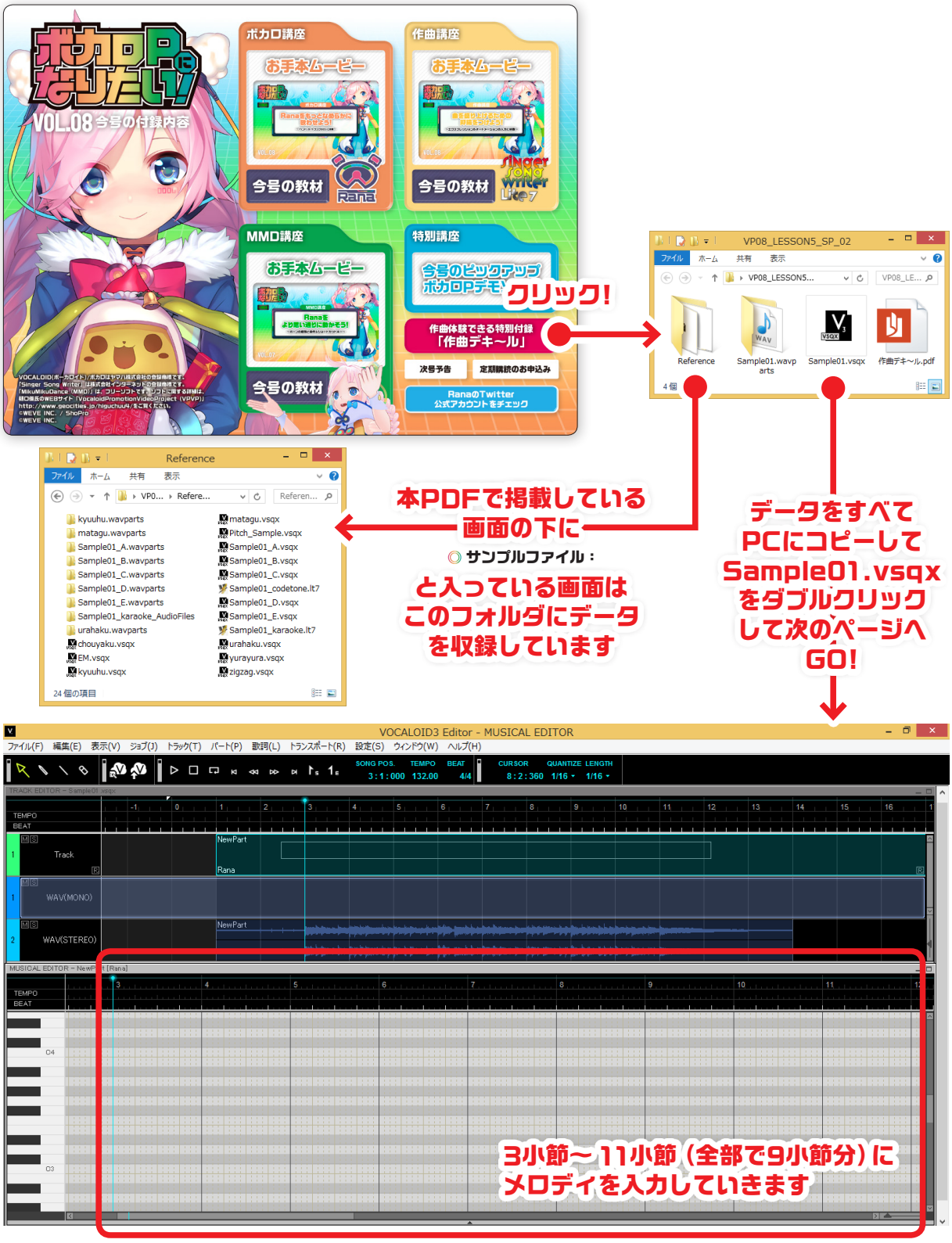
というわけで、皆さんもそれをマネて、「定番のコード進行を使って、自分のメロディを乗せていく」という作曲方法に、今から挑戦してみましょう！

※1 「コード」とは、音が3つ重なった「三和音」、4つ重なった「四和音」などたくさんの種類がありますが、ここではその種類について詳しく知る必要はありません。ここでは、この「コード」の組み合わせが下地になって伴奏ができあがっている、と覚えておきましょう。
※2 同じコード進行を使っても、著作権の侵害には当たりませんので、安心してください。

作曲体験用の伴奏データを読み込もう

ではまず、付録 DVD に収録されているサンプルソングを開いて準備しましょう。いつものレッスンと同じように、DVD メニューからフォルダを開いて、PC にデータを保存して、そこからファイルを立ち上げます。

DVD メニュー画面

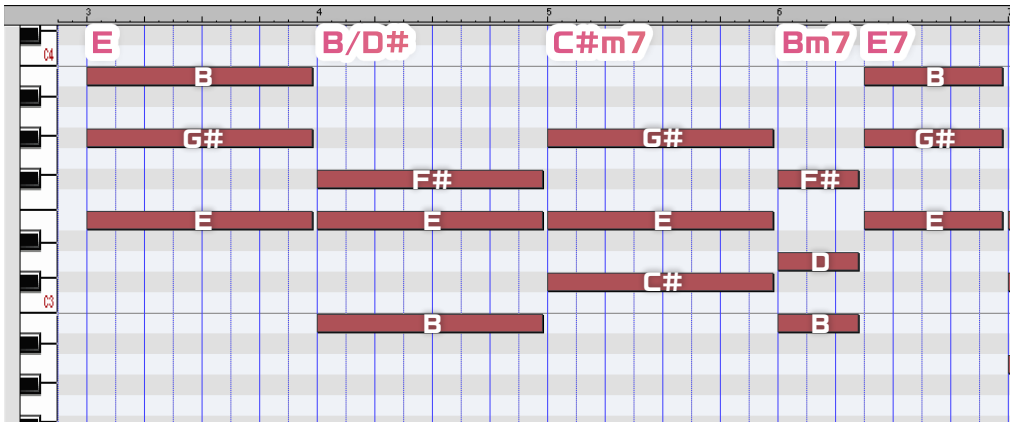


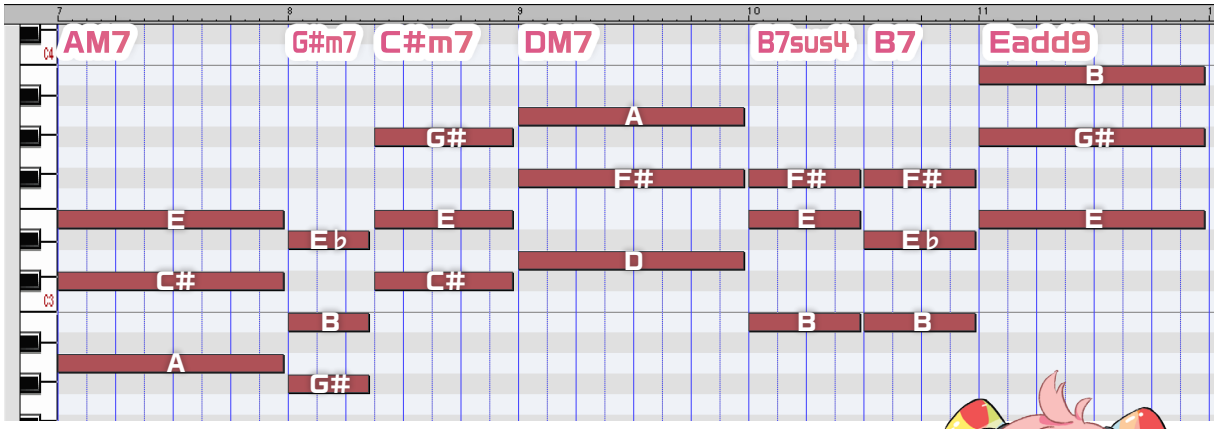
サンプル曲のコード進行を確認！

定番のコード進行を使った伴奏を用意しました。「ドラム」「ベース」「アコースティック・ギター」「エレキ・ギター」「エレクトリック・ピアノ」、5パートによる軽快なポップスで、この伴奏に合わせてオリジナルのメロディを作っていきます（伴奏の各パートを別々に聴いてみたい方は、「Reference」フォルダの「Sample01_karaoke.lt7」をダブルクリックで開いてみてください）。

伴奏のコード進行は図の通りで、調（キー）は「Eメジャー」です。何やら難しそうな記号が並んでいますが、今のところは「こんな名前のコードなんだ」という程度の認識で十分でしょう。この後の作曲体験で重要なのは、下段のピアノロールに並ぶ各コードに使われている音（コードの構成音）です。それぞれのコードが、どんな音程の音が重なって作られているかを確認しておきましょう。ステップ2以降でこのコードに使われている音を使用するので、わからなくなったらこのページを見直してください。

■サンプル曲のコード進行とコードの構成音





◎ サンプルファイル：Sample01_codetone.lt7

コードの名前は
今は意味がわからなく
ても大丈夫だよ！

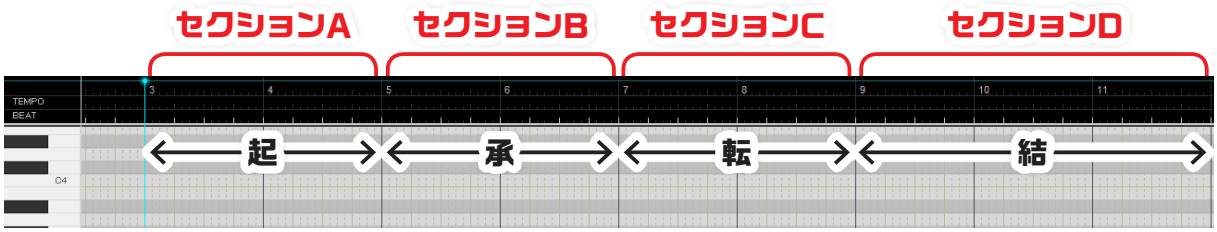
ステップ2

メロディのリズムを考えてみよう

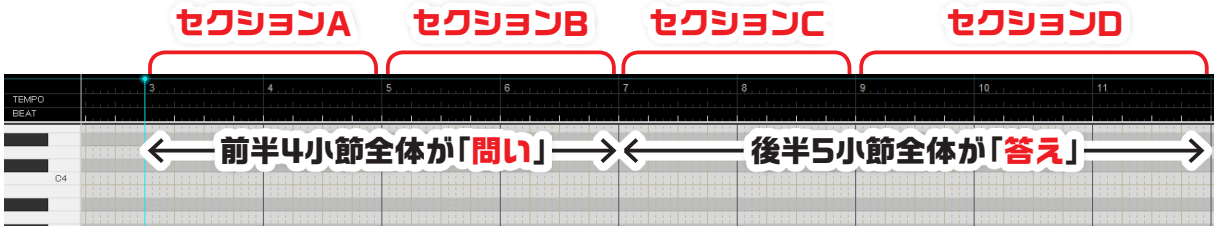
いよいよ作曲のスタートです！　けれど、最初から一気にメロディを完成させるのは難しいので、いくつかの要素に分けて順番に作っていきます。その最初のステップが「リズム」です。

4つのセクションに分けてみよう！

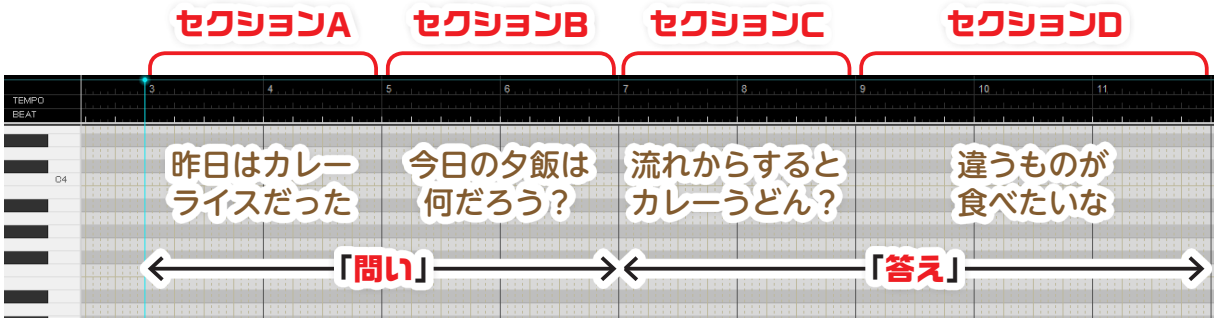
メロディ作曲を学ぶために用意した曲は９小節。人によっては短いと思う人もいるかもしれませんが、「作曲デキ～ル」を実践しながら読み終えたとき、結構な情報量となっていますので、まずはトライしてみましょう！　９小節を４つのセクションに分けます。セクションＡ～Ｃまでは２小節ごととし、最後のセクションＤは３小節とします。４コマ漫画の「起承転結」のように、構成を考えやすくするためです。



４つに分けたセクションで２つのグループを作り、セクションＡとＢを「問い」のグループ、セクションＣとＤを「答え」のグループと、名前を付けます。



ここからはメロディを、文章を書くときのように、置き換えて考えます。よりわかりやすくするため、解説ではテーマを「今日の夕飯」とします。セクションＡ、Ｂの「問い」を「昨日はカレーライスだった　今日の夕飯は何だろう？」とすると、セクションＣ、Ｄの「答え」は「流れからするとカレーうどん？　違うものが食べたいな」となります。

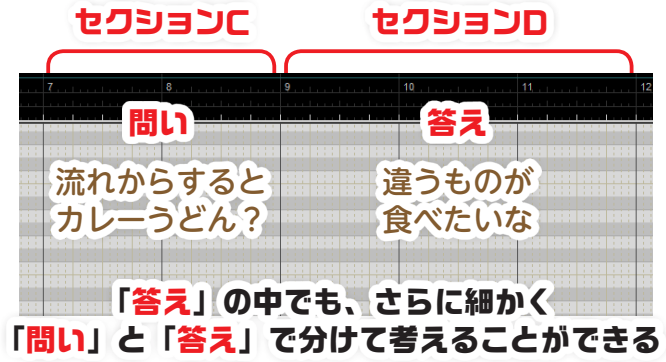


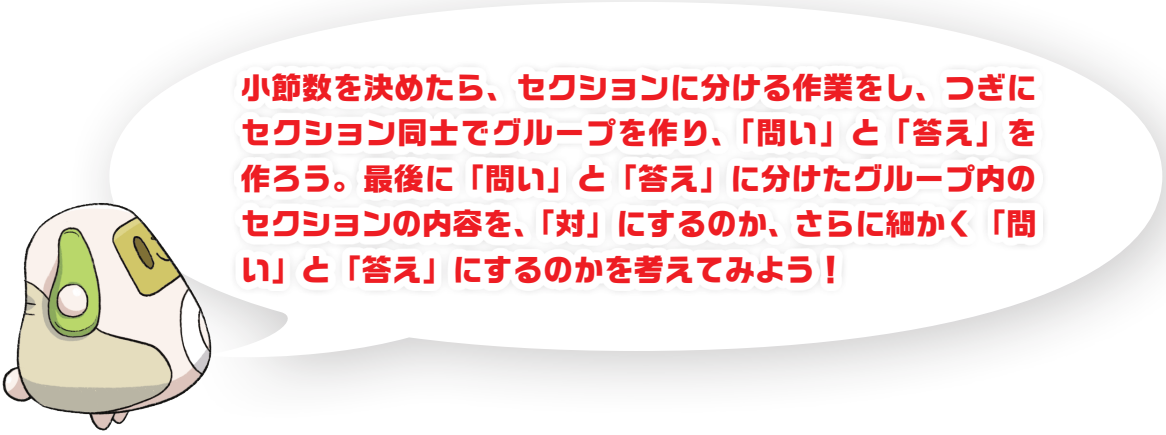
テーマ：今日の夕飯

先ほどの例でいくと、セクションＡとＢの「問い」は、「昨日はカレーライスだった」と「今日の夕飯は何だろう？」の２つの要素からできています。ＡとＢはそれぞれ「問い」をわかりやすく説明している関係なので、この２つの関係は「対」と呼びます。

▼

一方、セクションＣとＤの「答え」は、「流れからするとカレーうどん？」と「違うものが食べたいな」と、「答え」中でもさらに「問い」と「答え」に分かれています。このように、一緒になったグループでも「対」ではなく、「問い」と「答え」に分けてもOKです。



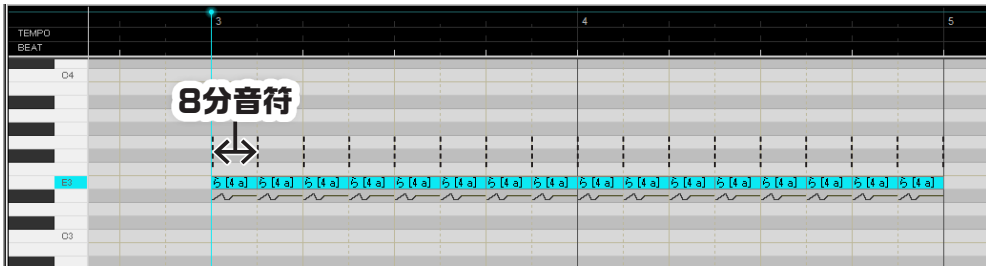


このように、「曲作り」を「文章作り」として考えると、メロディが作りやすくなります。また、歌詞を考えるヒントにもなるので、自分でテーマを決めてトライしてみましょう。では「文章」をどうやって「音」で表現したらよいのかを見ていきましょう。

セクションAで、「モチーフ」となるリズムを作ってみよう

セクション A（2 小節）のリズムから作ってみましょう。このセクション A をメロディの「モチーフ」をベースとして、他のセクションに展開していきます。

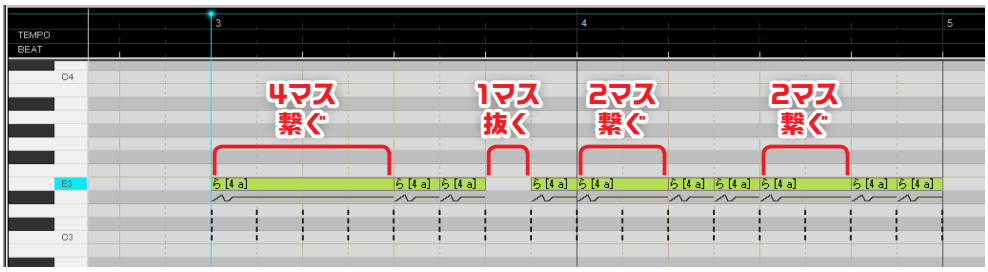
サンプル曲は、8 ビート（1 小節が 8 分音符× 8 つで構成）なので、音符の最小単位を 8 分音符として、3 小節目から始まるセクション A を全部 8 分音符で、音の高さは「E3」、歌詞は「ら」で入力してみましょう。



サンプルファイル：Sample01_A.vsqx

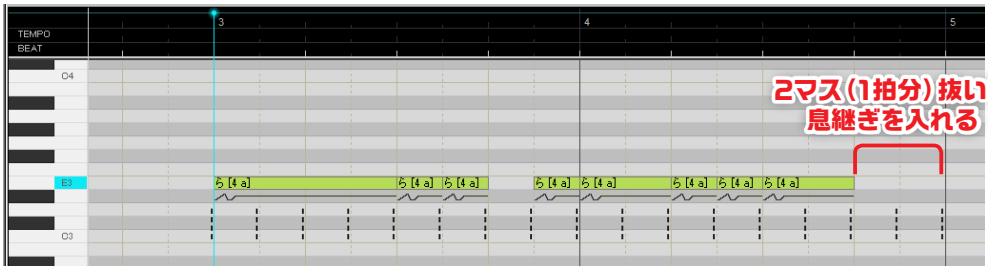
▼

打ち込み終わったら再生してみてください。まるでお経のようではないですか？　ここに、リズムをつけていきます。具体的には、音符を削除して空いた分を伸ばしたり、休むところ（休符）を作ったりして緩急を付けていけばいいのです。



▼

また、セクション A の最後（4 拍目）に息継ぎとなる休符を入れると、セクションの区切りがハッキリします。



サンプルファイル：Sample01_B.vsqx

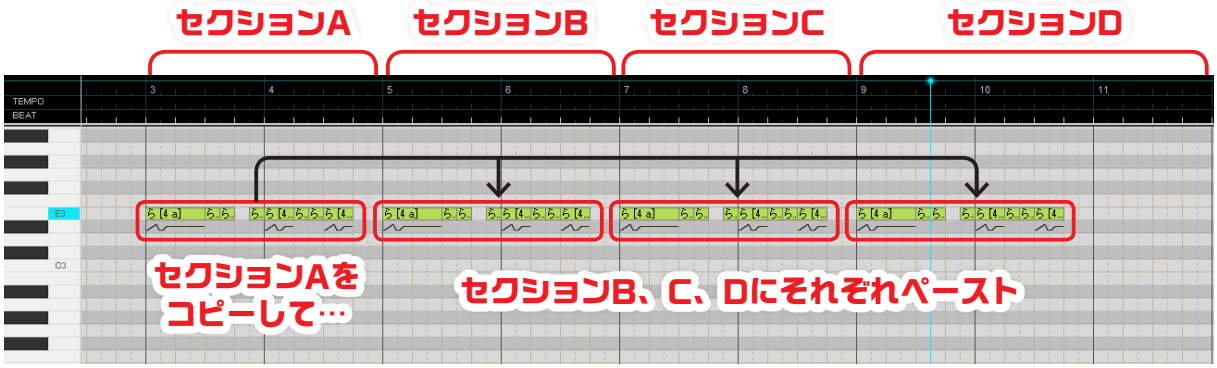
▼

作業が終わったら再生してみましょう。音符にリズムができたことで、メロディっぽく聞こえませんか？　これでひとつの「フレーズ」が完成しました！　なお、ここに示したのはほんの一例ですから、全く同じように入力するのではなく、アレンジを加えて自分の思うままのメロディのリズムを生み出してみてください。

注意！　VOCALOID™3 Editor は音符が重なるとエラーが出て音が出ません。音符が重なった場所は、通常よりも音符の色が薄く変わりますので、薄くなっている音符を「Delete」キーで削除しましょう。

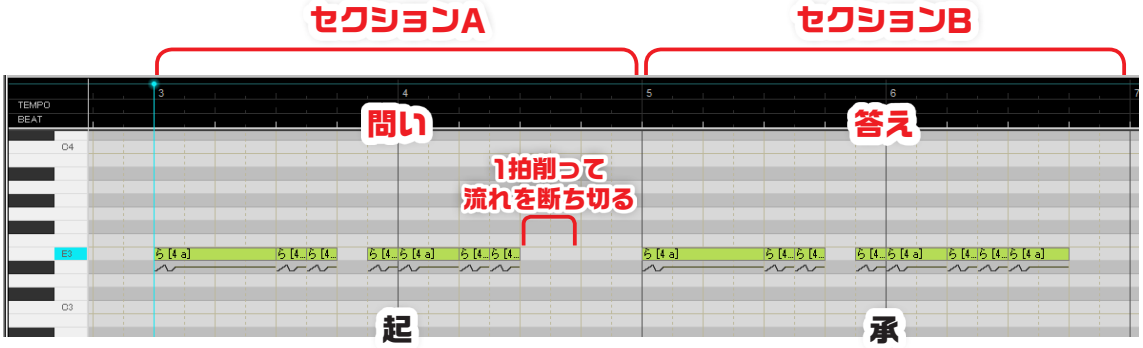
「リズムの反復」を基本に、各セクションの展開を考える

流れのあるメロディを作るコツの１つが「リズムの反復」です。そこで、先ほど作ったフレーズを、他のセクションにもコピーして、まずは「リズムの反復」をさせてみましょう。



▼

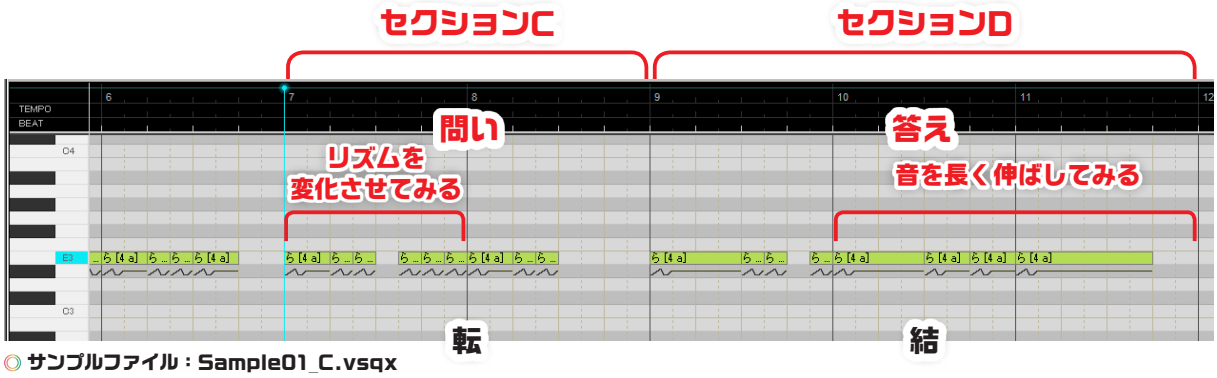
次に、対になるセクションで「問い」と「答え」が感じられるような調整を加えていきます。ここでは１つめのセクションの２小節目を断ち切って、セクションごとの終わり方を変えてみました。すると、4小節の中に、前半で問いかけて後半で答えるような雰囲気になりました。



◎ サンプルファイル：Sample01_C.vsqx

▼

続くセクションＣ～Ｄは、セクションＡ～Ｂのリズムをそのまま反復せずに、「起承転結」の流れを当てはめて、セクションＣに変化を付けると「転」らしさが出てきます。そして、４つめのセクションは２つめのセクションよりも強く終息するリズム（ロングトーンなどが一般的です）で終わらせれば「結」の雰囲気が得られるでしょう。これで全９小節分のメロディのリズムが決まりましたね。



◎ サンプルファイル：Sample01_C.vsqx

ステップ3

メロディに音程をつけよう

メロディ作りの次のステップは「音程」です。同じ音程でリズムを刻んでいたメロディのアウトラインに、コードの音を参考にしながら音程の動きを付けていきます。

絶対に「音痴」にならないメロディを作るには？

リズムが完成したら、メロディの音の高さを変えてみましょう。でも、むやみに音程を変えてしまうと伴奏の音とズレて音痴になってしまうので、各小節のコードの構成音から選んでいきましょう。すると、音痴にすることなくメロディに動きを付けることができます。下図でピンク色の部分が、曲中に使われているコードの構成音です。全部のメロディがこのピンク色の位置におさまるように高さを変えて、再生してみてください。伴奏にマッチした、違和感のないメロディになったのではないでしょうか？

コード構成音を使ってメロディに音程を付けてみた一例
（コード構成音はP.04で確認しましょう）

◎ サンプルファイル：Sample01_D.vsqx

でも、まだこれではメロディの完成とまではいきません。音程にも、リズムと同じように「問い」と「答え」、もしくは「起承転結」をつけて、全体を通してまとまったメロディへと進化させましょう。

メロディの中で聴かれる音程の動きを知ろう

さて、コードの音を使えば音痴にはなりませんが、ランダムに動かしただけではメロディらしい流れを作ることはできません。まずは、よく用いられる音程の動かし方の基本を知っておきましょう。

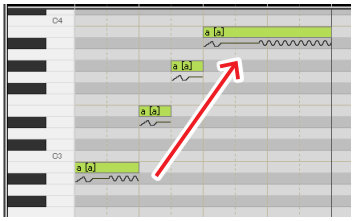
●同音連打

同じ音を繰り返します。安定感や、次に向かうための“溜め”を感じさせるメロディを作り出せます。

◎ サンプルファイル：
Pitch_Sample.vsqx（1小節目）

●上昇

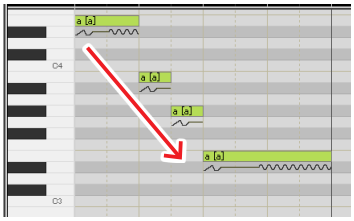
低い音から高い音に向かって順番に音程を上げていきます。問いかける感じや盛り上がりを感じるメロディを作れます。



◎ サンプルファイル：
Pitch_Sample.vsqx（3小節目）

●下降

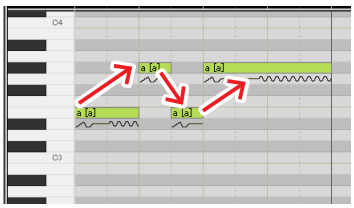
高い音から低い音に向かって順番に音程を下げていきます。答える感じや終息を感じさせるメロディを作れます。



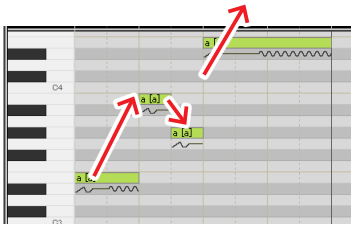
◎ サンプルファイル：
Pitch_Sample.vsqx（5小節目）

●ジグザグ

上昇と下降を組み合わせながら、全体として上昇したり下降していきます。ある程度の長さのあるフレーズを作ったり、ちょっと焦らすような雰囲気も作れます。



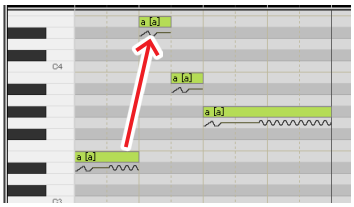
◎ サンプルファイル：
Pitch_Sample.vsqx（7小節目）



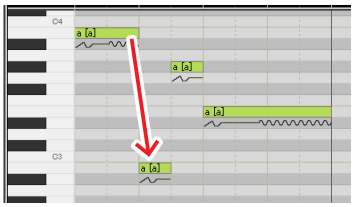
◎ サンプルファイル：
Pitch_Sample.vsqx（9小節目）

●跳躍

低い音から高い音、または高い音から低い音に一気にジャンプするように動きます。他の動きの中に入れると、アクセントを付けることができます。



◎ サンプルファイル：
Pitch_Sample.vsqx（11小節目）



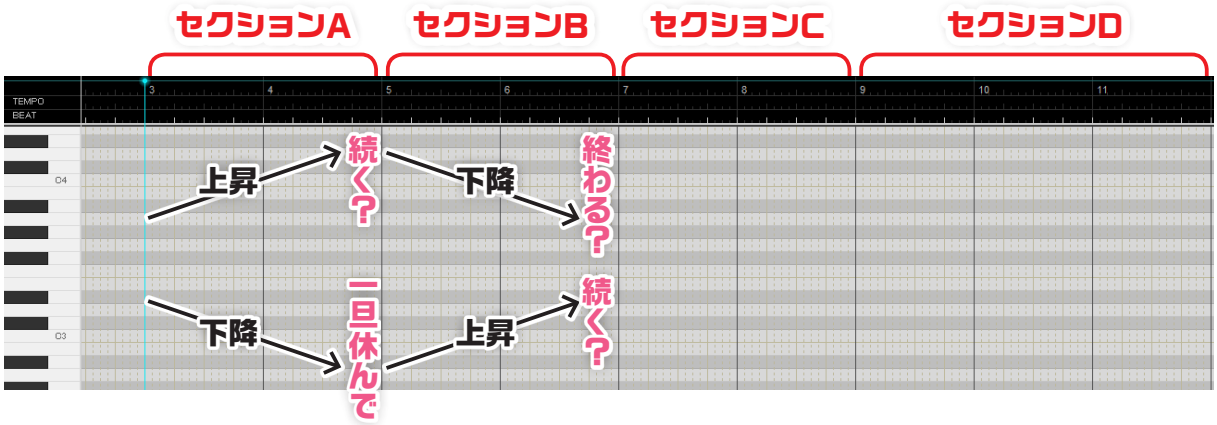
◎ サンプルファイル：
Pitch_Sample.vsqx（13小節目）

音の動きで
色々な感情の
表現ができるよ〜

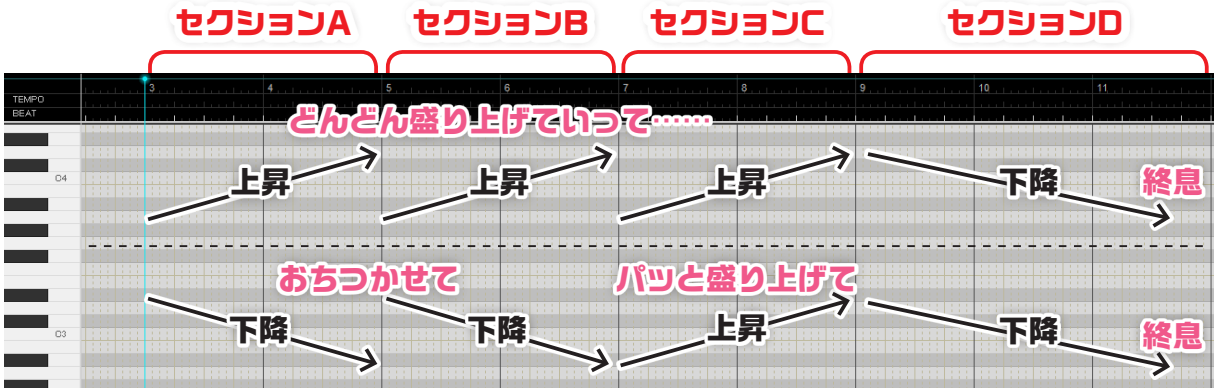
音程の動きを組み合わせてメロディの展開を作っていく

これらの基本的な音程の動きを組み合わせることで、4つのセクションに分けたメロディの展開をもっとハッキリと表現していくことができます。

例えば、セクションAで上昇、セクションBで下降するような動きを付けていくと「問い」と「答え」の雰囲気がより強調されるでしょう。セクションA～Bを上昇させ、セクションC～Dを下降とすれば、メロディ全体としても「問い」と「答え」の流れが作れます。逆に「下降→上昇」と繋ぐと、セクションA～Bが、続くセクションに問いかけるような雰囲気も出せますね。

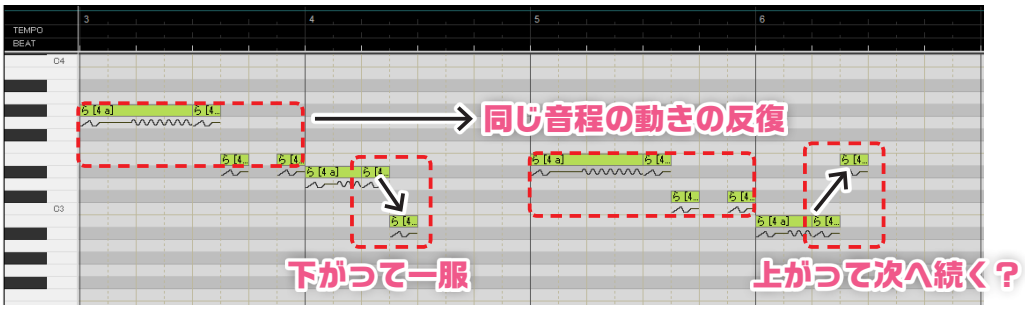


また、4つのセクションを連携させて「上昇→上昇→上昇→下降」と繋いでどんどん盛り上げた後に終息させたり、「下降→下降→上昇→下降」と繋いで3つめの「転」のセクションを強調するなど、いろいろなパターンが考えられます。そういった上昇／下降の大きな流れの中に、同音連打やジグザグ、跳躍などの細かな音程の変化を取り入れながらメロディを作っていくのです。



コードの構成音を使って打ち込んだメロディに動きを付けよう

音程の動きの基本を学んだところで、入力してあるメロディに、あらためて各小節のコードの音を使って音程の動きをつけていきましょう。このときも、リズム作りと同じ様に反復の要素を入れていくと流れやまとまりがでてきます。例えば、セクションＡ～Ｂの１小節目と３小節目を同じような動きで反復させ、２小節目と４小節目で軽く変化を付ける動きにするのです。



また、動きを考えるときは、音域や歌いやすさも意識してください。広い音域を上下するようなメロディは歌いにくく、曲全体の流れを考えたときにまとめにくくなります。動くところと動かないところをうまく組み合わせて緩急を付けていきましょう。

それから、起承転結のあるメロディにするためには、抑えるところと盛り上げるところを作ることが大切。例えば、「転」となるセクションＣからセクションＤにピークを作るなら、セクションＡ～Ｂは低めの音域で控えめに、そして、セクションＣ～Ｄにかけて高い音域を使ってみましょう。

◎ サンプルファイル：Sample01_E.vsqx

ここまできたらあともう一歩です。次のステップで、さらに完成度の高いメロディを作り出すコツをレクチャーしていきます。

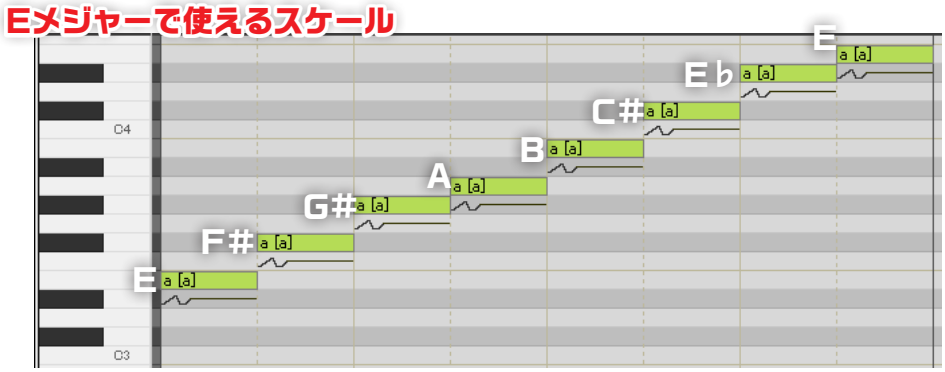
ステップ 4

メロディを完成させよう

音程の動きが付いたことで、よりメロディっぽくなりました。でもまだ、ちょっとぎこちないと思います。最後のステップは、コードの構成音以外の音も使って、もっとスムーズなメロディに仕上げます。

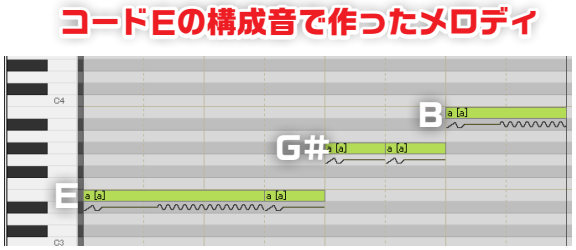
コードの音を繋ぐ「スケール」の音を使う

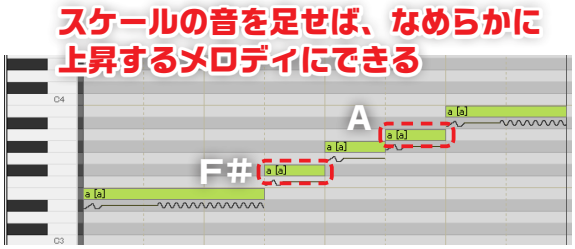
これまでの流れでは、コード進行を基に「コードの構成音（コード・トーンと呼びます）」を使ってメロディを作ってきました。でも、これはメロディを作るための要素の一部なので、できあがったメロディは物足りなく感じるでしょう。その不満を解決するのが、「スケール」の音です。ここでスケールについて説明すると、かえってややこしくなってしまいますので、一旦それは頭の隅に置いて、今回のサンプル曲（E メジャー）で使えるスケールの音だけ、今は覚えておきましょう。今回のメロディには以下の音を使っても大丈夫です。



◎ サンプルファイル：EM.vsqx

例えば、1 小節目のコード「E」の音で上昇するメロディを作ると「E-G#-B」となりますが、ここにスケールの中からコード・トーン以外（ノンコード・トーンと呼びます）の音を加えれば、「E」と「G#」の間の「F#」、「G#」と「B」の間の「A」の音を経由できるようになります。



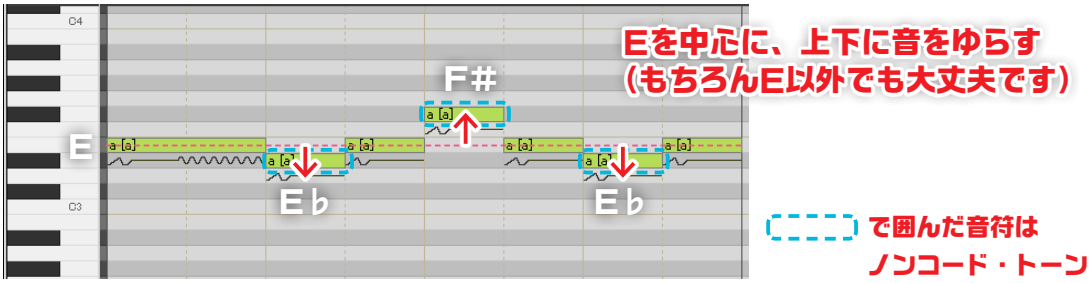


スケールの音を活用して音程の動きを拡張しよう

基本的な音程の動きとして、コード・トーンを使った同音連打、上昇、下降、跳躍を紹介しましたが、ここにスケールからノンコード・トーンを加えると音程の動きにバリエーションが作れます。

●ゆらゆらと揺れる同音連打

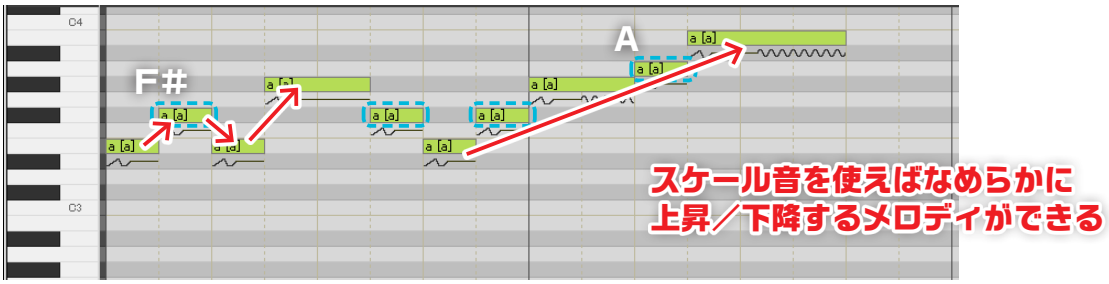
コードトーンを中心に上下のノンコード・トーンを絡めると、ゆらゆらと揺れる同音連打へと展開できます。同じ音を伸ばすところに動きを付けたり、上昇や下降の前の助走のような形で使ってみましょう。



◎ サンプルファイル：yurayura.vsqx

●緩急をつけた上昇と下降、ジグザグ

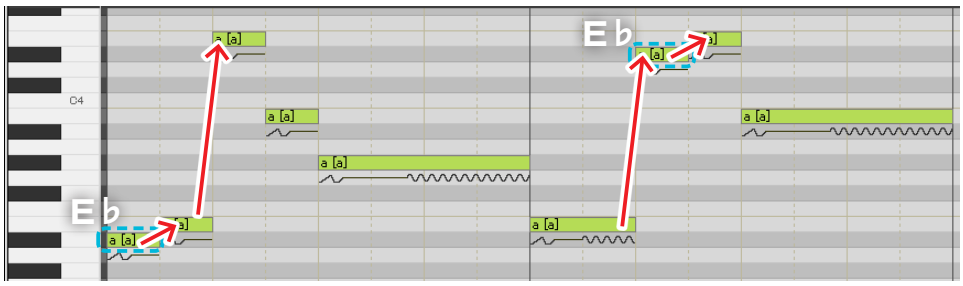
コードトーンの各音程は間隔が空いているので、上昇／下降、ジグザグの動きが急になりがち。ノンコードトーンを挟めば滑らかな動きが作れます。この２つを組み合わせて、音程の上下に緩急を付けてみましょう。



◎ サンプルファイル：zigzag.vsqx

●助走や溜めを入れた跳躍

音程の跳躍をするときに、隣のノンコード・トーンを使うと、飛ぶ前に助走を付けたり、飛んだ先に溜めを入れることができます。メロディを跳躍させてアクセントを付けたいけれど、一気に飛ぶとキツいと感じたときに試してみましょう。



◎ サンプルファイル：chouyaku.vsqx

ノンコード・トーンを使うときの注意点！

このように、メロディ作りの幅を広げるノンコード・トーンですが、各小節のコードに対して音痴になりやすいので長く伸ばすのは禁物。コードトーンをスムーズに繋ぐために通過していく音（経過音）として使いましょう。特に、コードの音と半音（ピアノロール上ではすぐ上や下の音）でぶつかる場合は要注意です。

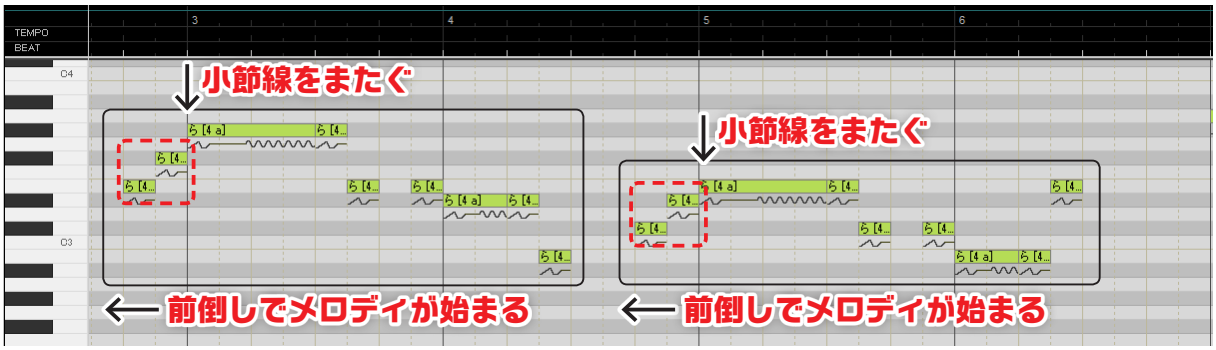
ノンコード・トーンは
使いドコロを
みきわめてね〜〜

もっと魅力的なメロディを作るためのヒント

魅力的なメロディを作るには、スケール上のノンコード・トーンを経過音として加える以外にもいろいろな方法があります。最後は、比較的試しやすいリズムを絡めた方法をいくつか紹介しましょう。

●小節線をまたいで手前の小節からメロディを始める

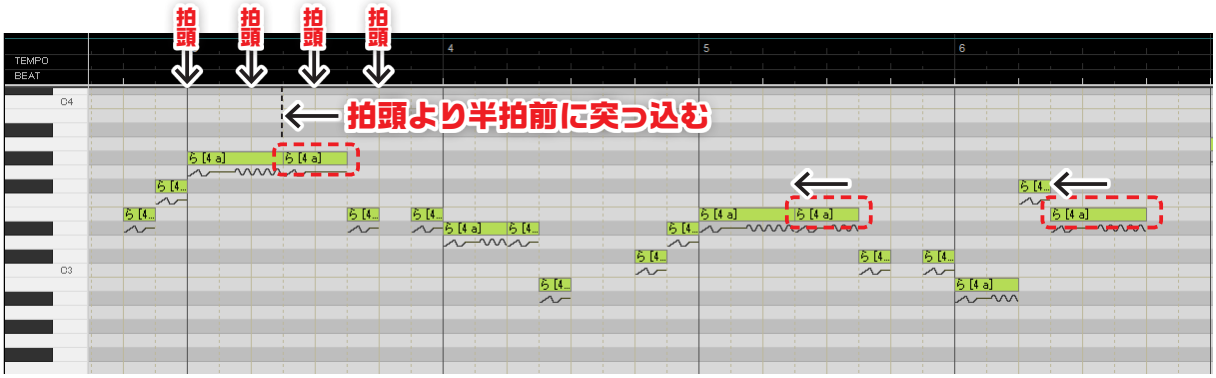
ステップ２では、２小節単位の各セクションは常に小節の頭から始まっていました。しかし、助走をつけるように、小節線をまたいで手前の小節から始めることもできます。全体が前倒しになることで、適度に躍動感があるメロディとなります。



サンプルファイル：matagu.vsqx

●手前の拍の裏拍から始める

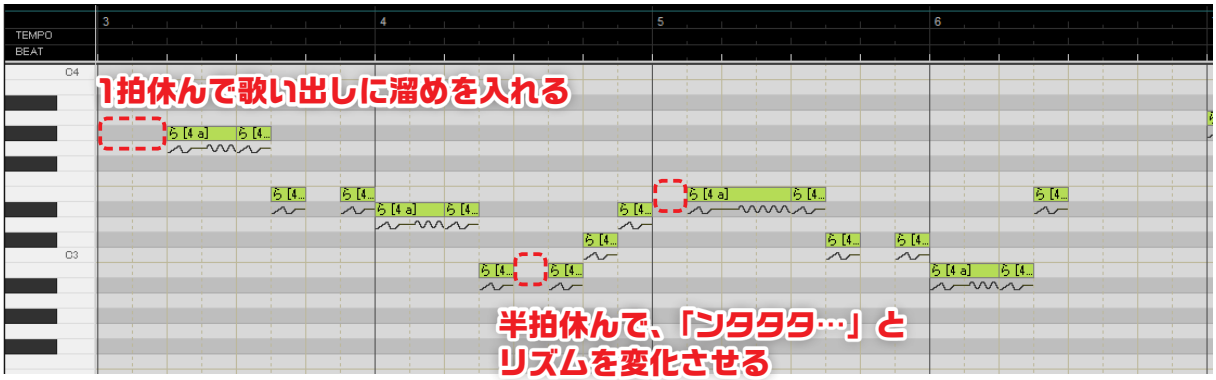
フレーズ全体を前倒しにするだけでなく、拍単位でリズムを前倒しにすると更に前へと前進していくような勢いのあるメロディになります。具体的には、奇数拍のスタートを手前の偶数拍の８分の裏に食い込ませるようなイメージです。



◎ サンプルファイル：urahaku.vsqx

●１拍目を休符にする

逆に、出だしに休符を入れて一歩後ろに引いたところからスタートさせることもできます。スッと息を吸うくらいの軽く間を入れるなら半拍、グッと溜めるなら１拍～１拍半くらいの休符を入れてみましょう。



◎ サンプルファイル：kyuufu.vsqx

自分のメロディを完成させよう

これで、メロディを作るための基本的なレッスンは終了です。これまでのステップで打ち込んできたメロディの「リズム」と「音程の動き」をもとに、ステップ４で紹介したノンコード・トーンや魅力的なメロディを作るためのヒントを参考にすれば、自分だけのメロディを完成させることがきっとできるはずです。

できあがった後は、メロディに歌詞をつけたり、歌声を WAVE ファイルで書き出して、「SSW」に読み込んでミックスに挑戦したりしてもいいでしょう。

自分だけのメロディは完成したかな？